

BAB III

RANCANGAN KARYA

3.1 TAHAPAN PEMBUATAN

Pada tahap pembuatan, penulis akan membagi tahapan menjadi tiga bagian, yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Dalam ketiga tahapan tersebut akan ada tahapan lainnya yang akan menjelaskan lebih rinci tentang pembuatan karya milik penulis yaitu *newsgame*.

3.1.1 Pra Produksi

3.1.1.1 Ide Topik

Pada tahap pra produksi, penulis menentukan tema besar yang akan dipilih sebelum beranjak ke tahap produksi. Dari tema besar tersebut, akan dibuat dalam bentuk *newsgame*. Penulis mempunyai tujuan untuk mengedukasi dan memberi pengetahuan lebih melalui sebuah cara yang mampu menarik minat pemain. Tema besar yang diangkat beranjak dari ide pokok yang dikembangkan dalam pemilihan topik, yaitu tentang isu penyebab kebakaran. Penulis mendapatkan ide untuk pembuatan *newsgame* ini saat menyelesaikan tugas dari mata kuliah *interactive data journalism*, dimana saat itu sama-sama membahas bencana kebakaran.

Beranjak dari tema besar kebakaran, penulis mencoba berfokus pada kebakaran permukiman, di mana kejadian tersebut merupakan peristiwa yang sering kali dialami oleh banyak masyarakat dan memakan kerugian yang besar, baik secara materi hingga korban luka dan korban jiwa. Topik tersebut menarik untuk diangkat karena peristiwa tersebut sejak dulu telah terjadi dan terus terulang. Dengan mengangkat tema yang dekat dengan kehidupan masyarakat

tersebut, penulis berharap agar masyarakat lebih mudah memahami mengenai isu penyebab kebakaran.

Penulis ingin membangkitkan kesadaran mengenai pentingnya pengetahuan dasar mengenai apa yang dapat menimbulkan terjadinya api atau yang biasa disebut dengan teori segitiga api, hal-hal yang memicu terjadinya kebakaran serta langkah tepat saat menghadapi kebakaran.

Pengetahuan dasar tersebut berguna untuk mengurangi resiko yang lebih besar dan dapat siaga saat menghadapi bencana tersebut. Sehingga kasus mengenai kebakaran permukiman dapat berkurang.

3.1.1.2 Riset Data

Dalam proses riset data, penulis memperoleh data dari berbagai sumber yaitu buku elektronik, portal data Pemprov DKI (data.jakarta.go.id), portal berita *online*, serta berbagai macam sumber lainnya yang dapat dipercaya.

Data yang penulis dapat dari buku elektronik berjudul “*Modul Ajar Pengintegrasian Pengurangan Risiko Kebakaran*” milik Kemdiknas yang terbit pada tahun 2009. Dalam buku tersebut penulis mendapat berbagai data yang dibutuhkan seperti pengetahuan tentang apa yang menimbulkan terjadinya api, upaya yang perlu dilakukan untuk mencegah dan menghadapi kebakaran dan berbagai pengetahuan tentang api. Buku elektronik tersebut menjadi sumber data utama untuk *newsgame* yang penulis buat.

Sumber lainnya penulis dapatkan dari portal berita *online* berupa artikel yang berjudul “*Hati-hati! 5 Bahan Makanan di Dapur Ini Mudah Terbakar dan Meledak*”. Dari artikel tersebut penulis mendapatkan data bahwa terdapat berbagai macam bahan makanan yang dapat menjadi bahan bakar untuk menimbulkan api atau juga membuat kobaran api menjadi lebih besar.

Data lainnya penulis dapat dari video infografis *Djarum Foundation* di kanal Youtube dan portal resmi Damkar yang memberikan data tambahan mengenai upaya pencegahan dan upaya tanggap darurat bencana kebakaran.

3.1.1.3 Riset Format

Bates (2004, p.6-12) menjelaskan bahwa terdapat sekitar dua belas *genre* di dunia *games*, yaitu *game* petualang (*adventure games*), *game* aksi (*action games*), *game* peran (*role-playing games*), *game* strategi (*strategy games*), *game* simulasi (*simulation games*), *game* olahraga (*sports game*), *game* perkelahian (*fighting games*), *game* kasual (*casual games*), *game* tuhan (*god games*), *game* edukasional (*educational games*), *game* puzzle (*puzzle games*), dan *game* daring (*online games*).

Untuk jenis *game* yang penulis pilih ialah *game* edukasi. Marc Prensky (2012, p. 90) mengemukakan permainan edukasi merupakan permainan yang dirancang untuk belajar, namun tetap menawarkan bermain dan bersenang-senang. Untuk tujuan permainan ini sendiri menurut Bates (2004, p. 80) adalah untuk mengajarkan kepada pemain mengenai pengetahuan khusus. Lalu saat pemain selesai bermain di akhir cerita pemain akan mengetahui suatu hal yang telah disampaikan dalam *game*.

Hal tersebut sama halnya dengan *newsgame* milik penulis, dimana saat pemain berhasil menyelesaikan permainan dengan benar, pemain akan mendapat informasi terkait dengan mitigasi kebakaran.

3.1.1.4 Skenario

Permainan edukasi mitigasi kebakaran permukiman yang penulis buat dengan judul “Penakluk Api” bercerita bagaimana pemain melakukan pencegahan & upaya tanggap darurat saat terjadi kebakaran di permukiman.

Edukasi yang disajikan berupa bagaimana mencegah, memadamkan, dan menyelamatkan diri. Hal tersebut karena berfokus pada upaya pencegahan dan penanganan kebakaran merupakan hal utama yang dapat dilakukan untuk mengurangi resiko dan kerugian yang diperoleh oleh korban kebakaran.

Ketika memasuki halaman pertama, pemain akan menemukan tombol “mulai”. Saat klik tombol mulai, pertama-tama pemain akan disuguhkan pengetahuan umum tentang kebakaran, info terkait bagaimana awal mula api dapat tercipta hingga menyebabkan kebakaran dan informasi bahaya bahan pangan yang dapat meledak. Pada tahap ini, penulis juga memberikan artikel berita terkait kasus kebakaran yang disebabkan oleh bahan pangan tepung terigu. Namun keterbatasan dalam penyajian informasi kasus tersebut ialah kasus yang angkat berasal dari luar negeri karena penulis sendiri kesulitan mendapatkan berita yang membahas kasus kebakaran akibat bahan pangan.

Setelah melewati halaman tersebut, pemain akan mulai memasuki halaman simulasi seputar upaya pencegahan. Pada tahap tersebut pilihan pemain akan menentukan alur permainan. Ketika pemain salah memilih jawaban, pemain akan dinyatakan gagal dalam mencegah kebakaran dan pemain akan disuguhkan pilihan untuk bermain lagi hingga pilihan pemain dinyatakan sudah tepat. Namun, jika pemain berhasil akan diarahkan ke tahap selanjutnya yaitu upaya pemadaman.

Sama halnya dengan tahap upaya pencegahan, pada upaya pemadaman api akan disuguhkan pilihan yang akan menentukan apakah pemain dapat memadamkan api dengan benar. Hal tersebut juga dapat menentukan apakah selama ini pemain paham tentang upaya apa yang harus dilakukan untuk memadamkan api agar tidak berakibat fatal, yaitu terjadinya kebakaran yang memakan kerugian besar dan membahayakan keselamatan diri.

Setelah itu, jika pemain memilih jawaban yang benar pada tahap pemadaman api, pemain akan diberi arahan untuk lanjut ke tahap penyelamatan diri dengan catatan pemain berhasil lewati tahap pemadaman api. Namun, jika pemain gagal sebelum selesai menyelesaikan tahap pemadaman, pemain langsung masuk ke tahapan pemadaman karena dinilai gagal memadamkan api dan membuat api semakin parah yang mengakibatkan pemain harus segera menyelamatkan diri dari api. Dalam hal ini, gagal ataupun berhasil, pemain akan tetap masuk ke tahap penyelamatan karena penulis ingin informasi yang disuguhkan oleh penulis mulai dari tahap pencegahan, pemadaman api dan penyelamatan diri dapat seluruhnya tersampaikan kepada pemain. Namun yang membedakan ialah jika pemain berhasil, maka pemain akan diberi catatan bahwa pilihan yang pemain lakukan sudah tepat.

Pada *newsgame* ini, pemain akan masuk ke semua tahapan, mulai dari tahapan informasi tentang pengetahuan kebakaran hingga simulasi upaya pencegahan, pemadaman dan penyelamatan diri. hal tersebut dikarenakan penulis ingin semua informasi yang disajikan dapat tersampaikan, dan jika jawaban yang pemain pilih kurang tepat, pemain akan diminta untuk bermain hingga berhasil. Karena jika pemain berhasil artinya pemain sudah mengetahui upaya yang tepat saat mencegah dan menghadapi kebakaran.

3.1.1.5 Nama *Newsgame*

Penulis memberi nama “Penakluk Api” untuk *newsgame* yang penulis buat. Nama tersebut digunakan karena kata “Penakluk Api” biasa digunakan untuk seseorang yang memadamkan api. Pada *newsgame* yang penulis buat bertemakan kebakaran dan dalam skenario *newsgame*, pemain memiliki tugas untuk mencegah serta upaya tanggap darurat saat terjadi kebakaran. Untuk itu penulis merasa nama “Penakluk Api” dapat menjadi gambaran tentang *newsgame* yang dibuat oleh penulis.

3.1.1.6 Elemen

3.1.1.6.1 Karakter

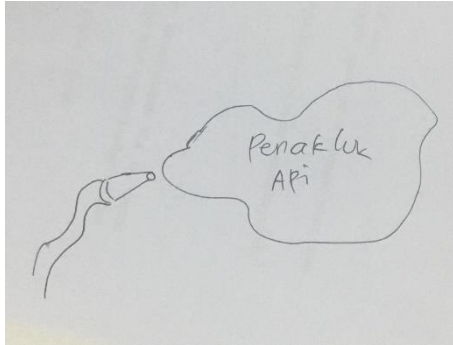
Pada perancangan karakter, penulis membuat karakter perempuan dalam *game* yakni seorang wanita berumur 18 tahun yang berharap mendapat bantuan dari pemain untuk melakukan aktifitas memasak yang aman, juga upaya yang perlu lakukan saat terjadi kebakaran. Penulis meminta *illustrator* untuk menggambarkan wanita berusia belasan tahun dengan model rambut pendek yang sedang menggunakan baju lengan panjang.

3.1.1.6.2 Latar

Pada perancangan latar, penulis memilih untuk menggunakan latar dapur. Tujuan penggunaan latar dapur disesuaikan dengan alur cerita yang dibuat dalam skenario permainan. Latar nantinya akan digunakan pada halaman depan, latar informasi, dan latar simulasi permainan.

3.1.1.6.3 Pembuatan Logo

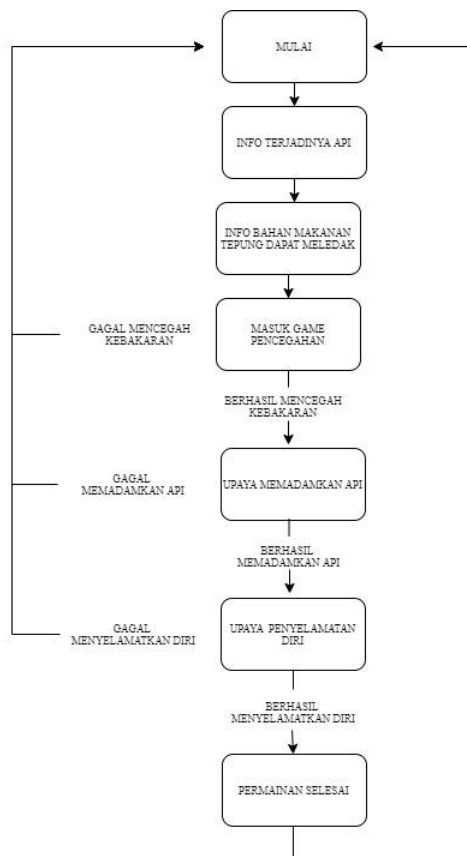
Pada tahap pembuatan logo, penulis memberikan gambaran tangan kepada *illustrator* yang nantinya akan direlisasikan menggunakan *Adobe Illustrator*. Penulis meminta *illustrator* untuk memasukkan elemen air, selang, judul dan *tagline* dengan warna yang sesuai untuk merepresentasikan makna dari *newsgame* Penakluk Api



Sumber: Pribadi

Gambar 2.1 Gambar Rancangan Pembuatan Logo

3.1.1.8 Flowchart



Sumber: Pribadi

Bagan 3.1 Alur Permainan “Penakluk Api”

Seperti yang tergambar pada bagan di atas, untuk alur permainan ini, awalnya jika pemain berhasil menyelesaikan simulasi upaya pencegahan, pemain akan disuguhkan pilihan kembali ke halaman utama atau lanjut bermain ke simulasi berikutnya yaitu pemadaman api. Pemain tidak diwajibkan untuk melanjutkan simulasi berikutnya. Namun jika pemain gagal melakukan simulasi upaya pencegahan, pemain akan langsung diarahkan ke simulasi pemadaman. Namun alur menjadi berubah, dimana pemain harus benar-benar berhasil terlebih dulu dalam menyelesaikan tiap-tiap simulasi. Hal tersebut karena penulis ingin pemain memahami terlebih dulu pilihan yang tepat sebelum masuk ke tahapan selanjutnya yang menjadikan informasi yang sebenarnya tidak terlewatkan.

3.1.1 **Produksi**

Pada tahap produksi ini, penulis akan dibantu oleh dua orang tim yaitu satu orang *illustrator* bernama Maria Jaftoran dan satu orang *programmer* bernama Radit Dwi. Penulis akan merealisasikan apa yang sudah direncanakan.

Pertama penulis menjelaskan deskripsi desain untuk karakter perempuan, desain latar belakang dan desain untuk pelengkap lainnya yang akan digunakan dalam *newsgame* kepada *illustrator*, yang nantinya akan direalisasikan menggunakan *Adobe Illustrator*. Alat yang dibutuhkan untuk produksi ialah:

1. Alat gambar
2. Laptop
3. *Charger* laptop

4. *Mouse*

Lalu data dan gambar yang sudah dikumpulkan dan disusun oleh penulis akan diberikan kepada *programmer*. Penulis memberikan deskripsi tampilan *website* kepada *programmer* dengan menunjukkan *newsgame* milik *vik kompas* dan *Tempo* sebagai gambaran umum untuk pembuatan *newsgame*. Pada tahapan pengembangan *website* penulis dan pengembang menyepakati beberapa hal untuk pembuatan web seperti bahasa pemrograman dengan menggunakan *PHP*, *Javascript*, *HTML 5*. *Backend* dengan menggunakan *Javascript Framework (Vue.js)*, dan *Frontend* dengan menggunakan *CSS Framework (Sass / Scss)*.

3.1.3 Pasca Produksi

3.1.3.1 *Launching* dan Uji Coba

Pada tahap pasca produksi, pertama penulis akan melakukan tahapan *launching* dan uji coba untuk *newsgame* yang akan dibuat. Tahap *Launching* dilakukan untuk melihat hasil rancangan yang telah direalisasikan oleh *programmer* dan mengevaluasi secara individu sebelum di uji coba ke khalayak. Evaluasi dilakukan untuk melihat apakah web sudah sesuai dengan rancangan yang dibuat oleh penulis.

Lalu pada tahap uji coba, penulis berencana untuk membagikan link yang tersedia dan melakukan diskusi dengan *audiens* untuk evaluasi lebih lanjut dengan menyesuaikan keinginan dan kenyamanan target pasar.

3.1.3.2 Promosi

Untuk promosi *newsgame* yang dibuat, penulis menyebarkan *newsgame* ini ke media sosial seperti *Facebook*, *Twitter*, dan *Instagram*. Saat mempromosikan akan ada berbagai penjelasan tentang permainan apa yang telah penulis buat, dan info terkait *link* untuk mengakses *newsgame* tersebut. Selain penyebaran lewat media sosial, penulis juga akan melakukan penyebaran lewat *chat apps* seperti *Line* dan juga *Whatsapp*. Promosi lewat tatap muka juga akan penulis lakukan. Penulis juga akan meminta bantuan kerabat untuk ikut mempromosikan *newsgame* tersebut ke khalayak yang lebih luas.

3.1.3.3 Distribusi

Newsgame yang penulis buat nantinya akan berada di halaman *website* yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun dengan menggunakan *link* yang disediakan. Hal tersebut agar dapat memudahkan orang-orang yang ingin mencoba *newsgame* “Penakluk Api”

3.2 ANGGARAN

Tabel 3.1 Anggaran Pengeluaran

No.	Jenis Pengeluaran	Pengeluaran
1.	Jasa tim: <ul style="list-style-type: none"> Asset maker 	300.000

	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Game Developer</i> 	500.000
2.	Lainnya: <ul style="list-style-type: none"> • Domain • <i>Hosting</i> 	128.255 115.900
Total Biaya		1.044.155

3.3 TARGET LUARAN

Jenis karya yang dihasilkan penulis yaitu berupa sebuah karya berbentuk *newsgame* yang bias diakses di situs web dengan alamat www.penakluk-api.com. Permainan ini berfungsi untuk mengedukasi para pemain tentang langkah yang tepat untuk mencegah kebakaran dan upaya tanggap darurat api seperti pemadaman api dan penyelamatan diri dari kebakaran.

Lalu dalam *game* tersebut akan terdapat skenario yang akan dilalui pemain. Pemain akan disuguhkan beberapa pilihan yang harus dijawab untuk melanjutkan ke skenario berikutnya. Setiap jawaban yang pemain pilih akan mempengaruhi jalan cerita dan akhir cerita dalam *game* tersebut.

Target *audiens* pada *newsgame* “Penakluk Api” ini ialah kelompok masyarakat usia produktif dengan rentang usia 18-34 tahun atau biasa disebut dengan generasi milenial. Hal tersebut karena Menurut survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet

Indonesia (APJII), Kelompok usia produktif merupakan pengguna internet terbanyak di Indonesia. Hampir separuh dari total pengguna internet di Indonesia merupakan masyarakat dalam kelompok usia 19-34 tahun sebanyak 49,52%. Sementara pengguna terbanyak kedua merupakan kelompok usia 35-54 tahun sebanyak 29,55%, kelompok usia 13-18 tahun (16,68%), dan pengguna dengan usia di atas 54 tahun sebanyak 4,24% (Katadata, 2018, para. 1).

Selain itu, menurut data dari Badan Pusat Statistik (2018, p. 18) Dibandingkan generasi lainnya, generasi milenial lebih berteman baik dengan teknologi. Generasi ini merupakan generasi yang melibatkan teknologi dalam segala aspek kehidupan. Generasi ini mempunyai karakteristik komunikasi yang terbuka, pengguna media sosial yang fanatik, dalam kehidupannya sangat terpengaruh dengan teknologi.

Sehingga, mereka terlihat sangat reaktif terhadap perubahan lingkungan yang terjadi di sekelilingnya.



Sumber: Pribadi

Gambar 3.1 Tahap pembuatan Rancangan *newsgame* “Penakluk Api”